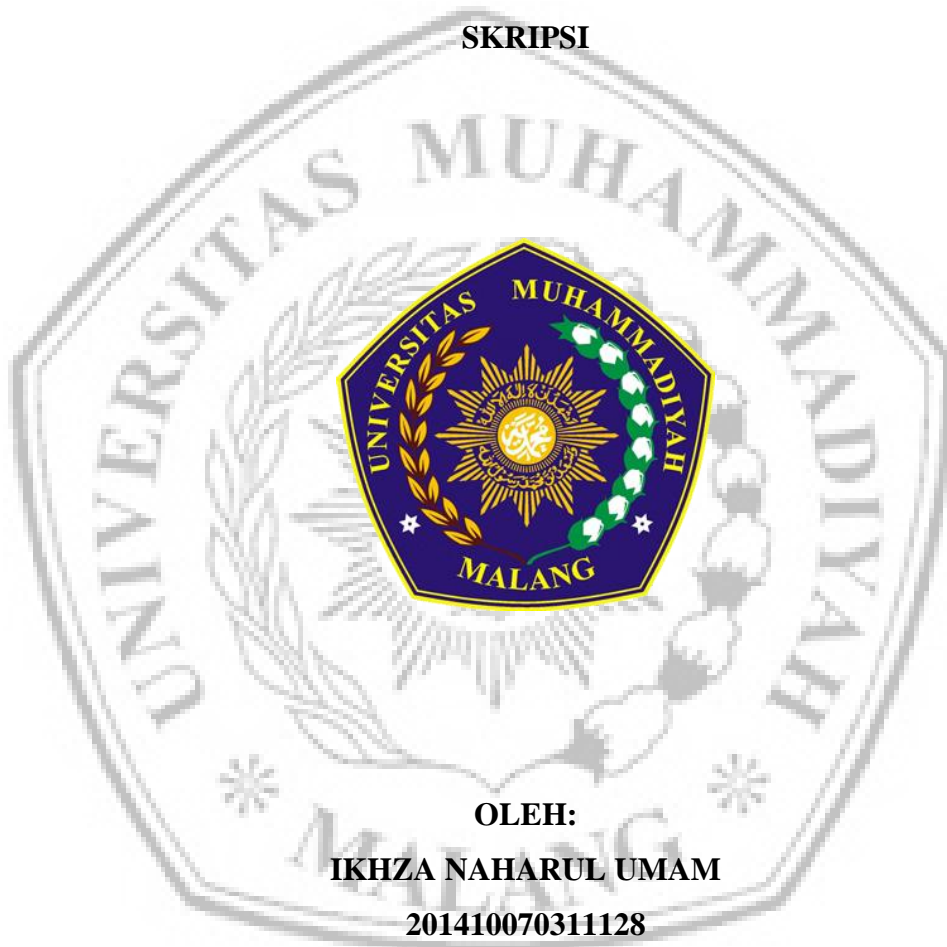


**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “*THE GAME OF
LIFE*” UNTUK MATERI PENCEMARAN LINGKUNGAN
KELAS VII SMP**

SKRIPSI



OLEH:

IKHZA NAHARUL UMAM

201410070311128

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

2018

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “*THE GAME OF
LIFE*” UNTUK MATERI PENCEMARAN LINGKUNGAN
KELAS VII SMP**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Malang
Sebagai Salah Satu Prasyarat untuk Mendapatkan
Gelar Sarjana Pendidikan Biologi**



**OLEH:
IKHZA NAHARUL UMAM
201410070311128**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

2018

LEMBAR PERSETUJUAN

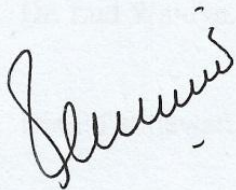
Skripsi dengan Judul:
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “*THE GAME OF LIFE*” UNTUK MATERI PENCEMARAN LINGKUNGAN
KELAS VII SMP**

Oleh:
IKHZA NAHARUL UMAM
201410070311128

Telah memenuhi prasyarat untuk dipertahankan
Di depan dewan penguji dan disetujui pada
tanggal 27 Jun 2018


Menyetujui,

Pembimbing I



Dr. Rr. Eko Susetyarini, M.Si

Pembimbing II



Drs. Nurwidodo, M.Kes

LEMBAR PENGESAHAN

Dipertahankan di Depan Dewan Penguji Skripsi

Program Studi Pendidikan Biologi

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Malang

dan Diterima untuk Memenuhi Persyaratan

Memperoleh Gelar Sarjana (S1)

Pendidikan Biologi

Pada Tanggal: 27 Juli 2018

Mengesahkan:

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Malang



Dr. Poncojari Wahyono, M.Kes

Dewan Penguji:

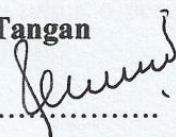
1. Dr. Rr. Eko Susetyarini, M.Si

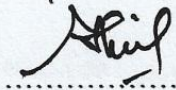
2. Drs. Nurwidodo, M.Kes

3. Dr. Lud Waluyo, M.Kes

4. Diani Fatmawati, S.Pd., M.Pd

Tanda Tangan

1 

2 

3 

4 

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ikhza Naharul Umam
Tempat tanggal lahir : Trenggalek, 26 Juni 1997
NIM : 201410070311128
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Biologi

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran “*The Game of Life*” Untuk Materi Pencemaran Lingkungan Kelas VII SMP” adalah hasil karya saya, dan dalam naskah skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, baik sebagian atau keseluruhan, kecuali secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan atau daftar pustaka.
2. Apabila pernyataan di dalam naskah skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, saya bersedia skripsi ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh dibatalkan, serta diproses dengan ketentuan hukum yang berlaku.
3. Skripsi ini dapat dijadikan sumber pustaka yang merupakan hak bebas royalti non eksklusif.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 26 September 2018

Yang menyatakan,



Ikhza Naharul Umam

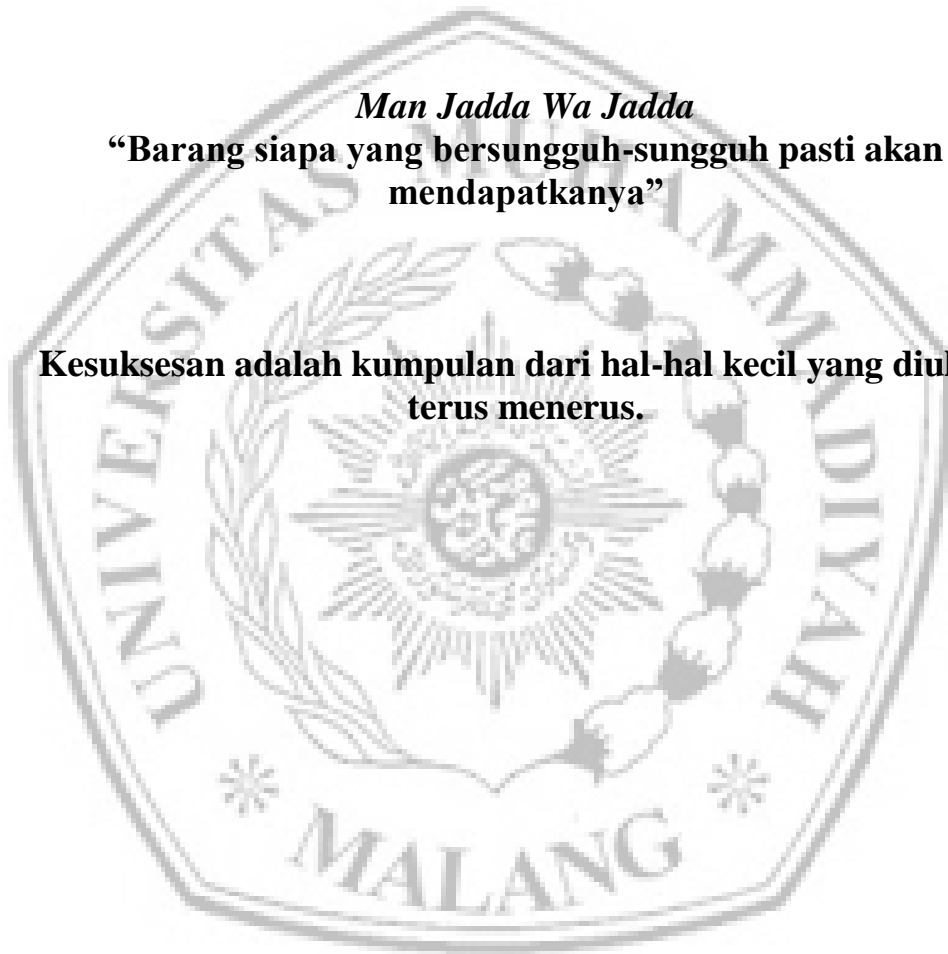
NIM: 201410070311128

MOTTO

**“Hai orang-orang yang beriman, ruku'lah kamu, sujudlah kamu,
sembahlah Tuhanmu dan perbuatlah kebajikan,
supaya kamu mendapat kemenangan”
(QS. Al-Hajj Ayat 77)**

Man Jadda Wa Jadda
**“Barang siapa yang bersungguh-sungguh pasti akan
mendapatkannya”**

**Kesuksesan adalah kumpulan dari hal-hal kecil yang diulang
terus menerus.**



PERSEMBAHAN

Rasa Syukur kepada Allah SWT yang memberikan Rahmatnya, nikmat-Nya dan hidayah-Nyadan Rasulullah SAW yang memberikan petunjuk ke jalan terang dan benar sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Kupersembahkan Skripsi ini untuk:

1. Ayahku Mujikin, Ibuku Nas' Alul Hidayah, Adikku Fatichatul Chakimah kesayangan dunia dan akhirat. Terimakasih atas semua dukungan dan doa yang telah kalian berikan, terimakasih telah merawatku, menasehatiku, membimbingku dan memberikan semua apa yang aku perlukan dengan penuh rasa kasih sayang. Pengorbanan kalian begitu besar, baik dari segi materi maupun doa yang selalu kalian panjatkan untukku. Semoga dengan selesainya skripsi ini merupakan kado terindah untuk kalian. Terimakasih telah menjadi orangtua yang hebat. Doaku akan selalu menyertaimu.
2. Sahabatku Fibrina Audia Safitri yang selalu memberikan motivasi, dukungan, semangat, dan doa dalam proses pengerjaan tugas akhir ini. Terima kasih telah memantuku dari awal pengerjaan hingga terselesainya tugas akhir ini. Semoga tetap menjadi sahabat terbaik.
3. Seluruh anak kos Yuk Sri 75 yang selalu bersama dalam susah senang di tanah rantau Rizal, Dedi, Andre, Akmal, Hanif yang selalu memberikan semangat dan kebersamaanya selama ini. Tak lupa Erik Eriyanto yang membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini.
4. Pasukan Newbie yaitu Alan, Lala, Kafa, Toni, Muhim, Atin, Diah, Haryatin, Reza, Rinda yang memberikan motivasi, semangat, dan membantuku dalam menjalani kesulitan selama masa perkuliahan hingga skripsi ini selesai.
5. Keluarga Besar Laboratorium yang memberikan motivasi, semangat, dan membantuku dalam menjalani kesulitan selama ini. Terimakasih atas doa dan dukungannya selama ini.
6. Teman seperjuangan bimbingan dan teman-teman Biologi angkatan 2014 yang berjuang bersama melewati perjalanan kuliah selama ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat, taufiq, hidayah, serta inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *“The Game of Life”* Untuk Materi Pencemaran Lingkungan Kelas VII SMP”. Shalat dan salam semoga tercurahkan kepada teladan kita Sang Pelopor Ilmu Pengetahuan untuk membaca tanda-tanda kekuasaan-Nya, Nabi Muhammad SAW.

Selama proses penyusunan hingga selesainya skripsi ini penulis telah banyak mendapat bantuan, bimbingan, pengarahan dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Poncojari Wahyono, M.Kes selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Malang.
2. Ibu Drs. Iin Hindun, M.Kes, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Biologi FKIP UMM.
3. Bapak Husamah, S.Pd., M.Pd, selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Biologi FKIP UMM.
4. Ibu Dr. Rr Eko Susetyarini, M.Si, selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Drs. Nurwidodo, M.Kes, selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini
6. Ibunda Nas ‘Alul Hidayah dan Ayahanda Mujikin yang telah memberikan dukungan, motivasi, kasih sayang, pengorbanan serta doa yang tiada batasnya sepanjang masa.
7. Bapak Dr. Drs. Abdul Kadir Rahardjanto, M.Si, selaku ahli materi dalam pengembangan media pembelajaran yang telah memberikan masukan demi kesempurnaan media pembelajaran ini.

8. Ibu Dr. Yuni Pantiwati, M.M., M.Pd, selaku ahli media dalam pengembangan media pembelajaran yang telah memberikan masukan demi kesempurnaan media pembelajaran ini.
9. Bapak Drs. Barokah Santoso, M.Ed, selaku Kepala Sekolah SMPN 02 Batu yang telah memberikan izin penelitian di sekolah.
10. Bapak Budiman Tjahjono, S.Pd, selaku Wakil Kepala Sekolah Bidang Kemahasiswaan yang telah membantu terlaksananya penelitian.
11. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu selesainya skripsi ini.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda. Akhirnya taka da gading yang tak retak, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih belum sempurna dan masih banyak kekurangan. Oleh karena itu diharapkan kritik dan saran yang konstruktif. Sehingga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pengembangan IPTEK di Indonesia.

Malang,
Penulis

Ikhza Naharul Umam

DAFTAR ISI

Lembar Sampul Luar	i
Lembar Sampul Dalam	ii
Lembar Persetujuan	iii
Lembar Pengesahan	iv
Surat Pernyataan	v
Motto	vi
Kata Pengantar	vii
Abstrak	ix
Abtrack	x
Daftar Isi	xi
Daftar Tabel	xiv
Daftar Gambar	xv
Daftar Bagan	xvii
Daftar Lampiran	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan Penelitian dan Pengembangan	4
1.3 Spesifikasi Produk yang Diharapkan	4
1.4 Pentingnya Penelitian Pengembangan	5
1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan	6

1.6 Definisi Istilah	7
----------------------------	---

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran	8
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	8
2.1.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	8
2.1.3 Macam-macam Media Pembelajaran	11
2.1.4 Prinsip-prinsip Pemilihan Media Pembelajaran	12
2.1.5 Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran	13
2.2 Efektivitas Pembelajaran	14
2.3 Permainan Papan	15
2.4 Permainan “ <i>The Game of Life</i> ”	15
2.5 Pembelajaran dan Materi Pencemaran Lingkungan Kelas VII SMP	16
2.5.1 Pencemaran Air	16
2.5.2 Pencemaran Udara	17
2.5.3 Pencemaran Tanah	17
2.6 Kerangka Pikir	18

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Model Pengembangan	20
3.2 Waktu dan Subyek	20
3.3 Metode Pengumpulan Data	21
3.4 Prosedur Pengembangan	21
3.4.1 Pengembangan Media Pembelajaran	21
3.4.2 Penelitian Eksperimen	33

3.5 Teknik Analisis Data	35
3.5.1 Teknik Analisis Data Deskriptif Kualitatif	35
3.5.2 Teknik Analisis Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	37
BAB IV HASIL PENELITIAN PENGEMBANGAN	
4.1 Hasil Pengembangan Media Pembelajaran “ <i>The Game of Life</i> ” untuk Materi Pencemaran Lingkungan	38
4.2 Hasil Uji Efektifitas Media Pembelajaran “ <i>The Game of Life</i> ” untuk Materi Pencemaran Lingkungan	58
4.3 Revisi Produk	62
BAB V PENUTUP	
5.1 Kajian Produk yang Telah Direvisi	63
5.2 Saran pemanfaatan, Diseminasi, Pengembangan Produk Lebih Lanjut	63
Daftar Pustaka	64
Lampiran	66

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1 Validasi Desain Media Pembelajaran “ <i>The Game of Life</i> ”	30
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi Pencemaran Lingkungan	31
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran “ <i>The Game of Life</i> ”	31
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Guru	32
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Siswa	33
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Soal <i>pre test</i> dan <i>post test</i>	34
Tabel 3.7 Pedoman Penilaian Angka Angket Validasi	35
Tabel 3.8 Konversi Tingkat Pencapaian Skala 5	36
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi Pencemaran Lingkungan	49
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran “ <i>The Game of Life</i> ” ...	50
Tabel 4.3 Hasil Respon Guru Mata Pelajaran	57
Tabel 4.4 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Penggunaan Media Pembelajaran “ <i>The Game of Life</i> ” untuk Materi Pencemaran Lingkungan	58
Tabrel 4.5 Hasil Nilai Uji <i>Skewness</i> dan <i>Kurtosis</i>	59
Tabel 4.6 Hasil Uji <i>Paired T Test</i>	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 3.1 Modifikasi Prosedur Penelitian Pengembangan Borg and Gall	22
Gambar 3.2 Papan Permainan “ <i>The Game of Life</i> ”	24
Gambar 3.3 Kartu Pekerjaan	25
Gambar 3.4 Kartu Gaji	25
Gambar 3.5 Kartu Rumah	25
Gambar 3.6 Kartu Materi Pencemaran Lingkungan	26
Gambar 3.7 Kartu Pinjaman Bank	26
Gambar 3.8 Mata Uang	26
Gambar 3.9 Desain Eksperimen <i>Before-after</i>	34
Gambar 4.1 Desain Papan Permainan “ <i>The Game of Life</i> ”	43
Gambar 4.2 Papan Permainan “ <i>The Game of Life</i> ” Skala 1:5	45
Gambar 4.3 Kartu Pekerjaan	45
Gambar 4.4 kartu Gaji	46
Gambar 4.5 Kartu Rumah	46
Gambar 4.6 Kartu Materi Pencemaran Lingkungan	46
Gambar 4.7 Kartu Pinjaman Bank	47
Gambar 4.8 Mata Uang	47
Gambar 4.9 Cover Box Media Pembelajaran Skala 1:5	48
Gambar 4.10 Papan Media Pembelajaran Skala 1:6,25 Sebelum Revisi	52

Gambar 4.11 Papan Media Pembelajaran Skala 1:6,25 Sesudah Revisi	52
Gambar 4.12 Cover Box Skala 1:5 Sebelum Revisi	53
Gambar 4.13 Cover Box Skala 1:5 Sesudah Revisi	53
Gambar 4.14 Cover Buku Panduan Skala 1:4	54
Gambar 4.15 Cover Buku Panduan Skala 1:4 Sesudah Revisi	54



DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
Bagan 2.1 Kerangka Pikir Pengembangan Media Pembelajaran “ <i>The Game of Life</i> ” Materi Pencemaran Lingkungan Kelas VII SMP	19



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Tabel Hasil Wawancara	66
Lampiran 2 Instrumen Ahli Materi	67
Lampiran 3 Instrumen Ahli Media	69
Lampiran 4 Instrumen Siswa	71
Lampiran 5 Instrumen Guru	73
Lampiran 6 Hasil Validasi Ahli Materi	75
Lampiran 7 Hasil Validasi Media Sebelum Revisi	77
Lampiran 8 Hasil Validasi Media Sesudah Revisi	79
Lampiran 9 Hasil Penilaian Guru	81
Lampiran 10 Hasil Penilaian Siswa	83
Lampiran 11 Soal dan Kunci Jawaban <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	84
Lampiran 12 Uji Normalitas	88
Lampiran 13 Hasil Uji <i>Paired t Test</i>	90
Lampiran 13 Foto Dokumentasi	91

DAFTAR PUSTAKA

- A.M. Mukhlisah. (2015). Pengembangan kognitif Jean Piaget dan peningkatan belajar anak diskalkulia. *Jurnal Kependidikan Islam* 6(2): 129.
- Arsyad, Azhar. (2010). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Hamalik, Oemar. (1992). *Psikologi belajar dan mengajar*. Bandung: CV. Sinar Baru.
- Hamka, Wahyudi. (2017). *Tips dan cara bermain game of life terbaru*. Retrieved from <http://www.caramaingame.net/2017/08/tips-dan-cara-bermain-game-of-life.html>.
- Haryono, Ari D. (2015). *Metode praktis pengembangan sumber dan media pembelajaran*. Malang: Genus Media
- Kartikaningtyas, Dyah., Yulianti, Dewi., Pamelasari, S. D. (2014). Pengembangan media *game* ular tangga berbasis sets tema energy pada pembelajaran IPA terpadu untuk mengembangkan karakter dan aktivitas siswa SMP/MTs. *Unnes Science Education Journal* 3(3): 663.
- Khobir, Abdul. 2009. Upaya mendidik anak melalui permainan edukatif. *Jurnal Forum Tarbiyah* 7(2) : 199.
- Kintoko, Kintoko., Sujadi, Imam., S. Dewi R. S. (2015). Pengembangan media pembelajaran matematika berbantuan komputer dengan *Lectora Authoring Tools* pada materi bangun ruang sisi datar kelas VIII SMP/MTS. *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika* 3(2): 168.
- Miarso, Yusufhadi. (2005). *Menyemai benih teknologi pendidikan*. Jakarta: Pustekkom-Diknas.
- Mukminan *et al.* (2008). *Teknologi informasi dan media pembelajaran ilmu pengetahuan sosial*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan Nasional Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mukminan. (2015). *Media pembelajaran geografi*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan Nasional Universitas Negeri Yogyakarta.
- Munadi, Yuhdi. (2008). *Media pembelajaran: Sebuah pendekatan baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.

- Mustainah, Siti. (2016). Pengembangan modul interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi pencemaran lingkungan bagi kehidupan kelas VII SMP muhammadiyah 1 malang. *Skripsi*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Nurseto, Tejo. (2011). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan* 8(1): 22.
- Ramadhani, Nendy. Wahyuni, Sri., Handayani, Rif'ati D. (2016). Pengembangan media *educational game* "monopoli fisika asik (MOSIK) pada mata pelajaran IPA di SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika* 5(3): 236.
- Sadiman, A.S., Rahardjo, R., Haryono, A. & Rahardjito. 2008. *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Santrock, J.W. 2006. *Life-span development*. Jakarta: Erlangga.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2010. *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2012. *Metode penelitian pendidikan penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015 *Metode penelitian: Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. 2013. *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tedjasaputra, M. S. 2011. *Bermain, mainan dan permainan*. Jakarta: Grasindo
- Teguh, I Made., Jampel, I. Nyoman, Pudjawan, Ketut. 2014. *Model penelitian pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- UU RI Nomor 23 Tahun 1997 Tentang Pengelolaan Lingkungan Hidup.
- Warsita, Bambang. (2008). *Teknologi pembelajaran: Landasan dan aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Widodo, Wahono *et al.* (2017). *Ilmu pengetahuan alam SMP/Mts kelas VII*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Yumarlin, M.Z. (2013). Pengembangan permainan ular tangga untuk kuis mata pelajaran sains sekolah dasar. *Jurnal Teknik* 3(1): 5.